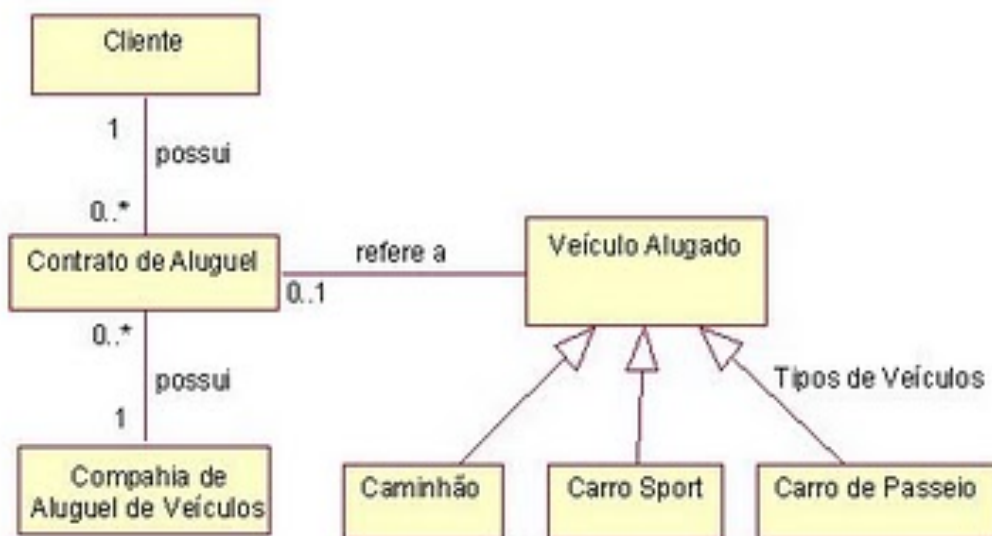


Existe uma forma muito prática de ilustrar sistemas, controles de fluxo e outros comportamentos chamado **UML**. A UML é a Linguagem de Modelagem Unificada - do inglês *Unified Modeling Language*.

Ela consiste na padronização de algumas notações para facilitar o entendimento entre os times de desenvolvimento que eventualmente irão lidar com um determinado sistema.

Um dos diagramas mais comuns de ser representado utilizando a UML é o diagrama de classe. A função dele é representar as estruturas e relações entre as classes de um projeto e interfaces com outros sistemas. Aqui está um exemplo:



Neste diagrama, representamos a existência de uma relação por uma reta e as associações são indicadas por setas. Os números que acompanham as retas indicam a quantidade de itens que estão se relacionando. No exemplo, 1 cliente pode possuir 0 ou mais contratos de aluguel, enquanto um contrato de aluguel só pode se referir a 0 ou 1 veículo alugado.

Existem outras versões de diagramas de classe que incluem, por exemplo, os tipos de variáveis dos dados associados, informações sobre tipos de dados abstratos, relações de herança e composição de classes e métodos que são implementados pelas classes.

Atualmente, a [UML](#) é mantida por um consórcio internacional que regula esse padrão. Existem diversos programas disponíveis que nos

permitem descrever em um código próprio um diagrama e exportar as imagens que ilustram o sistema, como o [PlantUML](#).

Caso queira saber mais, temos aqui na plataforma alguns conteúdos sobre o tema:

- [Curso de UML introdução: modelagem de soluções](#)
- [Curso de UML fundamentos: na Prática](#)